



૪૨૧૯

# ઐતિહાસિક નામની પાનાંની રમત.

છગનલાલ ડાકોરદાસ મોદી.

વડોદરા.

મુદ્રણ : “ગુજરાતી” પ્રિન્ટિંગ પ્રેસ.

સંવત ૧૯૪૬-સને ૧૯૯૦.



૪૨૮૧

# બિજિઠ નામની પાનાંની રમત.

છગનલાલ ડાકોરદાસ મોદી.

વડોદરા.

મુદ્રણ : “ગુજરાતી” પ્રિન્ટિંગ પ્રેસ.

સંવત ૧૯૪૬-સને ૧૯૯૦.



## પ્રસ્તાવના.

---

કુમાનદડા તથા જાળદડા આ નામના ખેલનાં પુસ્તકો ખહાર પડી ચુકેલાં છે. તેનાજ માલિક તરફથી બિઝિક નામના ખેલનું આ એક પુસ્તક પણ તૈયાર કરાવવામાં આવેલું છે. આપણા દેશમાં વિદ્યાવૃદ્ધિને લીધે દરેક કળામાં કેટલેક દરજ્જે ફરફાર થતોજ ન્તય છે. તેજ પ્રમાણે રમત ગમતની બાબતમાં થાય એ સ્વાભાવિક છે. આખો દિવસ મનને મહેનત આપ્યા પછી, થાકેલા પાકેલા માણસને કંઈ આનંદ અને વિશ્રાંતી મેળવવાની ઘણી જરૂર છે અને વિશેષ શ્રમ પડ્યા વગર તેની ઇચ્છા આ ખેલથી ઘણું દરજ્જે પરિપૂર્ણ થવાનો સંભવ રહે છે. વળી આ રમતને માટે ફક્ત બેજ જાણ હોય ને બેજ પાનાંની જોડ હોય તોએ બસ થાય છે, ને તે કારણને લીધે વધારે ખર્ચ પણ કરવો પડતો નથી. આ રમત ઘણા લોકોને જાણીતી છે તથાપિ બાળક અને વૃદ્ધ સઘળામાં એના ફલાવો પુબ્બળ થાય તેવા હેતુથી આ પુસ્તક મુદ્દામ તૈયાર કરવામાં આવેલું છે, ને તે પ્રમાણે તે લોકોને પસંદ પડશે તો લીધેલો શ્રમ સાર્થક થયો ગણાશે.

---

## બિઝિક નામની રાજકીય રમતની ઉત્પત્તિ.

આ રમતની ઉત્પત્તિ સ્વિડન દેશમાં પ્રથમ થયેલી કહેવાય છે. પેહેલો ચાર્લ્સ રાજા રાજ્ય કરતો હતો તે વખતે કાંઈક અમુક નિયમ પ્રમાણે રમી શકાય એવી રમત શોધી કાઢનારને ઇનામ આપવામાં આવશે એવી ખબર તેના તરફથી જાહેર કરવામાં આવી હતી. તે ઉપરથી ગરેવ ફેલેકર નામના એક ગરીબ મહેતાજીએ ફેલેકરનુલ નામની પાનાંની રમત તૈયાર કરી, ઇનામ માટે તેની હકીગત રાજા તરફ મોકલાવી. તે રમત રાજાને પસંદ પડવાથી તેણે તે મહેતાજીને કબુલ કરેલું ઇનામ આપ્યું. ત્યાર પછી તે રમત સ્વિડનમાં ઘણી પ્રસિદ્ધ થઈ, અને કુટલાક ફરફાર સાથે તે જર્મની દેશમાં રમાવા લાગી. જર્મનીમાં તેને પેન્યુકલ કહે છે, ને તે લોકોમાં તેનો પ્રચાર ઘણો વધ્યો હતો.

આ રમતને પારીસમાં શરૂ થયાને થોડાંજ વર્ષ થયાં છે છતાં ત્યાં પણ સઘળા લોકોને તે ઘણી પસંદ પડી ગઈ છે. આ રમતને બિઝિકનું નામ ફ્રેંચ લોકો તરફથી મળ્યું છે.

## અનુક્રમણિકા.

કલમ નં- બર.	વિષય.	પાનું.
	પ્રસ્તાવના. ... ..	૪
૧.	ખિજિકનાં પાનાં અને પ્રકાર ..	૭
૨-૩૧.	સાદી ખિજિક. ... ..	૭-૨૨
૨-૨૭.	બે જણાએ રમવાની ખિજિક. ... ..	૭-૨૦
૨.	રમતની શરૂઆત. ... ..	૭
૩.	પાનાં કાપવાં તથા વેહેંચવા બાબત. ... ..	૭
૪.	હુકમનાં પાનાં... ..	૮
૫.	દરશો. ... ..	૯
૬.	ખેલનો આરંભ. ... ..	૯
૭.	રમવાનું. ... ..	૯
૮.	પાનાંના સંયોગ દેખાડવાના નિયમ. ... ..	૧૦
૯.	અદલાઅદલી. ... ..	૧૧
૧૦.	છેલ્લા આઠ હાથ. ... ..	૧૨
૧૧.	છેલ્લો હાથ. ... ..	૧૨
૧૨.	એકા અને દશશા. ... ..	૧૩
૧૩.	બરોબરી. ... ..	૧૩
૧૪.	નજર પડેલાં પાનાં ... ..	૧૩

### પાનાં દેખાડવા સંબંધી.

૧૫.	ખિજિક ... ..	૧૪
૧૬.	બેવડી ખિજિક. ... ..	૧૪
૧૭.	અખંડકમ અથવા કમ. ... ..	૧૪
૧૮.	રાજલગ્ન. ... ..	૧૫
૧૯.	સાદા લગ્ન ... ..	૧૫



૨૦.	ચાર એકા ... ..	૧૫
૨૧.	ચાર રાગ. ... ..	૧૫
૨૨.	ચાર રાણી. ... ..	૧૫
૨૩.	ચાર ગુલામ.... ..	૧૫
૨૪.	ગુણ અથવા દોકડા શેના શેના કેટકેટલા લેવાના ...	૧૬
૨૫.	દંડ. ... ..	૧૭
૨૬.	ગુણ ગણવાનાં સાધનો ... ..	૧૭
૨૭.	સામાન્ય નિયમ. ... ..	૧૮
૨૮.	ત્રણ અથવા ચાર જણ વચ્ચે રમવાની સાદી ખિજિક. ૨૧	
૨૯.	ખિલ્લુ. ... ..	૨૧
૩૦.	ચાર છુટા. ... ..	૨૨
૩૧.	સાદી ખિજિક સંબંધી વિશેષ સૂચના ... ..	૨૨
૩૨.	પોલીશ ખિજિકના ખાસ નિયમ. ... ..	૨૩-૨૫
	પારિભાષિક શબ્દનો કોષ ... ..	૨૭-૨૮



# ‘બિઝિક’ નામની પાનાંની રમત.

## ૧. બિઝિકનાં પાનાં અને પ્રકાર.

આ રમત ફક્ત બત્રીસ પાનાંની જોડથી રમાય છે, એટલે દરેક પાનાંની જોડમાંથી દુરી, તીરી, ચોકો, પંજો અને છકો એટલા કાઢી નાખી બાકીનાંથી રમાય છે. આ રમતના બે મુખ્ય પ્રકાર છે:-૧. સાદી બિઝિક, અને ૨. પોલીશ બિઝિક. બન્ને પ્રકારની બિઝિક બે ત્રણ અથવા ચાર જણથી પણ રમાય છે.

## સાદી બિઝિક.

### બે જણાએ રમવાની ‘સાદી બિઝિક.’

૨. રમતની શરૂઆત:-આ રમત પાનાંની\* બે જોડથી રમાય છે. પાનાં બરાબર ચીપીને વેહેંચવા માંડ્યા પહેલા હજાર ગુણ (દોકડા) થાય એટલે રમત બંધ કરવી કે પદરસે ગુણ થાય ત્યારે, કે બે હજાર થાય ત્યારે એ બાબત રમનારાઓએ પોતાની મરજી પ્રમાણે નક્કી કરવું.

૩. પાનાં કાપવાં તથા વેહેંચવાં બાબત:-કોણે પાનાં વેહેંચવાં એ ઠરાવવાને માટે ચીખ્યા પછી એક જણાએ એક પાતું સામાને આપવું ને એક પોતે લેવું અને જેની પાસે હલકું પાતું આવે તેણે પાનાં વેહેંચવાં અને સામાએ કાપવાં.

\* બે જણાએ રમવાની ‘બિઝિક’ પાનાંની ચાર અથવા છ જોડ રાખીને પણ રમાય છે. પ્રત્યેક રમનારાને નવનવ પાનાં આપવામાં આવે છે અને રમતમાં બે હજારથી વધારે ગુણ હોય છે, તથા એકદમ પદરસે ગુણ મળે તેવી તેવડી બિઝિક એકઠી થવાનો સંભવ થાય છે.

† આ વખતે પાનાંનો અનુક્રમ જુદો રાખવામાં આવે છે, ને રમત શરૂ

પાનાં કાષ્યાં પછી વેહેંચનારાએ પેહેલા ફેરામાં ત્રણ ત્રણ, બીજામાં બે, અને ત્રીજામાં ત્રણ ત્રણ એ પ્રમાણે દરેક રમનારાને આઠ આઠ પાનાં આપવાં.

કદાપિ એકાદ જણને પાનાં ઓછાં મળ્યાં હોય તો, ભોંયપર મુકેલાં બાકીનાં પાનાંમાંથી ખુટતાં હોય તેટલાં તેને આપવાં, અથવા એવે પ્રસંગે જોણે પાનાં વેહેંચ્યાં નથી હોતાં તેણે પોતાનાં પાનાં જોયાં ન હોય તો પાનાં ફરીથી વેહેંચવાનું કહેવાનો તેને અધિકાર છે.

પાનાં વેહેંચનાર રમનારામાં કદાપિ જો વધારે પાનાં આવી ગયાં હોય તો તેના હાથમાં ફક્ત સાત પાનાં રહે ત્યાં સુધી રમતી વેળાએ તેણે ભોંયપરનાં પાનાંમાંથી પાનાં લેવાં નહીં. પાનાં વેહેંચનારાએ આઠ કરતાં વધારે લીધાં હોય ત્યારે જો તેણે પોતાનાં પાનાં જોયાં ન હોય તો સામાવાળાએ તેના પાનાંમાંથી વધારે હોય તેટલાં પાનાં ભોંયપરનાં પાનાંમાં પાછાં મુકાવવાં; જો વેહેંચનારાએ પોતાનાં પાનાં જોયાં હોય તો સામાવાળાએ પોતાનામાં સો ગુણ વધારવા.

પાનાં વેહેંચતી વેળાએ એકાદેક પાનું ચતું પડે તો ફરીથી પાનાં વેહેંચવાનું કહેવાનો સામાવાળાને અધિકાર છે.

**૪. હુકમનાં પાનાં:**—પાનાં વેહેંચવા માંડ્યાં હોય ત્યારથી ગણીને સત્તરમું પાનું આવે તે ચતું મુકવું; અને તેને હુકમ સમજવો. આ ચતું કરેલું પાનું સત્તો નિકળે તો પાનાં વેહેંચનારાએ પોતે દશ ગુણ ઉમેરવા. આ પાનું જો રમનારાની વચ્ચે ભોંયપર કે ટેબલપર પાનાં વેહેંચનારાની નજદીક જમણી બાજુ તરફ ચતું મુકી તેના થોડાક ભાગપર બાકીનાં પાનાંની ચોડ ઊંધી મુકવી.

હુકમથી બીજા ગમે તે રંગનાં પાનાં જીતી શકાય છે.

છેવટના આઠ હાથ શિવાય બાકીના હાથ કરતી વેળાએ ધ-ભૂંખર ધણા ભારે હુકમનો ઉપયોગ કરવામાં આવતો નથી—હુકમનાં પાનાં નાખી દેવામાં આવતાં નથી. હલકા હુકમમાં સત્તો, અઠો, નવો, એ હલકાં ગણાય છે.

કયાં પછી અનુક્રમ જુદો રાખવામાં આવે છે; પરંતુ એમાં વિશેષ મહત્વતા નથી. તેટલા માટે રમત રમવામાં જે અનુક્રમ રાખવાનો એટલે અગાડી બતાવવામાં આવશે તેજ અનુક્રમ આ બાબતમાં પણ રાખવો.

૫. દર્શનો:-બિઝિકની રમતમાં દર્શાની કીમ્મત એકાથી ઉતરતી અને રાજ રાણી તથા ગુલામથી ચઢતી ગણાય છે.

૬. ખેલનો આરંભ:-જેણે પાનાં પેહેલું હોતાં નથી તેણે શરૂઆત કરવી-તેણે પાનું પેહેલું નાખવું. એ જણના બિઝિકના ખેલમાં ગમે તેણે આરંભ કયો હોય તો તેને માટે દંડ નથી, અને બૂલ જણાય ત્યાર પહેલાં રમનારાઓ પાનાં નાખ્યા ગયા તો તે બૂલ સુધારી શકાય નહીં; પણ ત્રણ જણની અથવા ચાર જણની રમતમાં એવી રીતે બૂલી જમને વારો ન છતાં જેણે પાનું નાખ્યું હોય તેણે તે પાનું બોંયપર રાખી મુકવું અને મરજ પડે ત્યારે નાખવું; અને તેનો ઉપયોગ દેખાડવામાં કરી શકાય નહીં; પણ ગમે તેણે આરંભ કીધો હોય તો તેને કંઈ દંડ કરવામાં આવતો નથી ને ખેલ તેમનો તેમ ચાલુ રહે છે.

૭. રમવાનું:-જે વખતે કોઈએ હુકમ નાખ્યો હોય નહીં તે વખતે\* પહેલા પડેલા પાનાના રંગનાં બધાં પાનાંમાં જેનું પાનું ભારે હોય તેનો હાથ થાય છે. એકો બધાથી મોટો ગણવો; તેથી ઉતરતો દર્શો, પછી રાજ, રાણી, ગુલામ, નવો વગેરે એ ક્રમ રાખવો. એ જણનાં પાનાં એક સરખાંજ હોય તો પેહેલું પાનું જેણે નાખ્યું હોય તેને હાથ મળે છે; પહેલા પડેલા પાનાના રંગનું પાનું કોઈએ નાખ્યું ન હોય અથવા નાખ્યું હોય પણ ભારે ન હોય તો પેહેલા નાખનારનો હાથ થાય છે.

દરેક હાથ થયા બાદ જેનો હાથ થયો હોય તેણે નીચે મુકેલા જિંધાં પાનાંની ચોડમાંથી† ઉપરનું એક પાનું લેવું. ત્યાર પછી ઉપરનું એક પાનું ખીજાએ લેવું. આ પ્રમાણે સઘળાં જિંધાં રાખેલાં પાનાં અને હુકમ તરીકે કહેલું પાનું અથવા તેને બદલે મુકેલો સતો એ સઘળાં પૂરાં થાય ત્યાં સુધી પાનાં લેતા જવાં.

\* કેટલીકવાર એવો પણ નિયમ રાખવામાં આવે છે કે હુકમ પડ્યો ન હોય તો પડેલાં પાનાં ગમે તે રંગનાં હોય પણ તે સઘળાંમાં જેનું ભારેમાં ભારે પાનું પડ્યું હોય તેનો હાથ થાય.

† મરજ પડે તે પાનું લેવાની ચાલ ઘણી અવ્યવસ્થિત તથા હુચ્ચાઈને ઉત્તેજન આપનારી છે તેટલા માટે તે ચાલ રાખવી નહીં. જોઈએ તે પાનું લેવામાં આવે તો ચોડ બરાબર રહેતી નથી, પાનાની જિંધી બાજુપરના નિશાન વગેરે જણવાથી હુચ્ચાઈ કરી જાણીતાં સારાં પાનાં લેવામાં આવે છે, વગેરે અનેક કારણોને લીધે આ ચાલ પસંદ કરવા જેવી નથી.

લેવાને માટે નીચે મુકેલાં સઘળાં પાનાં પૂરાં થાય ત્યાં સુધી રંગે રંગ ઉતરવાની કે હુકમસર હુકમ ઉતરવાની જરૂર નથી. એકા અને દશ શિવાય બાકીનાં જે પાનાં જીતેલા હાથમાં આવે તે કંઈ ઉપયોગનાં નથી. ચોવીસ હાથ થતાં સુધીમાં એક બીજાની પરવાનગી વગર થયેલા હાથ કાઢ્યે જોવા નહીં.

એકાદ ફેરામાં નીચેના પાનાંમાંથી પાનું લેવાનું કોઈને રહી ગયું હોય તો બીજા વારામાં તેણે એ પાનાં લેવાં, પરંતુ તેના બદલામાં સામાવાળાને દશ ગુણ મળે છે.

પોતાનો વારો ન છતાં કાઢ્યે પાનું લીધું હોય ત્યારે સામાવાળાએ પાનું લીધું ન હોય તો, તે સામાવાળાએ પોતાનામાં દશ ગુણ વધારવા.

એકને બદલે એ પાનાં કોઈએ બૂલથી લીધાં હોય તો તેમાંથી કયું પાનું પાછું મુકવું એ સામાવાળાએ કહેવું, અને પાછું મુકવું તે છેક ઉપર ન મુકતાં ગમે ત્યાં પાનાંની અંદર મુકી દેવું.

પોતાની પાસે આઠજ પાનાં હોય ને સામાવાળાના હાથમાં આઠ કરતાં વધારે પાનાં છે એવું તે રમનારાને માલમ પડે તો તેણે પોતાનામાં સો ગુણ વધારવા. જો બંનેનાં પાનાં જોઈએ તે કરતાં વધારે હોય તો કોઈને પણ કંઈ દંડ થતો નથી. ફક્ત પાનાની જે ઠરાવેલી સંખ્યા આઠ તેટલાં પાનાં હાથમાં હોય ત્યાં સુધી નીચેના પાનાંમાંથી કાઢ્યે પાનું લેવું નહીં.

બાજી રમતી વેળાએ કાઢ્યે અધીરા ન થવું 'ને રમનારાને સારી ટેવ પડે તેમ કરવું, તેટલા માટે કાઢપણ પ્રકારનું કપટ ન થાય તેવી રમનારા-ઓએ સાવચેતી રાખવી જોઈએ. નહીંતર કપટને લીધે ગાળાગાળી વગેરે થવાથી સારી ટેવ પડવી તો બાજીએ રહે છે પણ સઘળાઓને ત્રાસ ઉત્પન્ન થાય છે. તેટલા માટે આ વાત બરાબર ધ્યાનમાં રાખવી જોઈએ.

૮. સંયોગ દેખાડવાના નિયમ:- (બિઝિક, અનુક્રમ વગેરે દેખાડવાને ):-એકઠા થયેલાં પાનાંનો સંયોગ દેખાડવાનો હોય તો રમનારાનો હાથ થયા બાદ તથા ઊંધી રાખેલી ચોડમાંથી પાનું લીધા પહેલાં દેખાડવો જોઈએ; એટલે કે પોતાનો હાથ થયા પછી અને પાસે સા-

તજ પાનાં હોય તે વખતે તે દેખાડવો, અને ગુણ વધારવા. જાધી રાખેલી ચોડમાંથી પાનું લીધા પછી તે દેખાડી શકાય નહીં. \* એક વખતે હોય તેટલા સંયોગ દેખાડવા, પરંતુ એક સંયોગનાં પાનાં પૈકી કોઈ-પણ પાનું ખીજ સંયોગમાં ગણી શકાય નહીં, એટલે કે દેખાડવાના કામમાં એકીવખત બે સંયોગમાંએકજ પાનું ઉપયોગમાં લઈ શકાય નહીં.

આ ખેલમાં મુખ્ય હાથ પહેલા ચોવીસજ હોવાથી આરમ્ભે હાથ મધ્યનો કહેવાય છે.

સંયોગ દેખાડતી વખતે રમનારાએ એકાદ પાનું જૂલથી ખીજ પાનાને બદલે નાખી દીધું હોય, તો જે ગુણ વધારવાના હોય તે તેનો ખીજે હાથ થતાં સુધી વધારી શકાય નહીં; અને તેણે પોતાનું પાનું પાછું લીધા બાદ તે 'દેખાડેલું' પાનું છે એવું સમજી ગમે તે વખતે ચતું કરી જોવા માગવાનો સામાવાળાને હક છે.

દેખાડવાને માટે ઉપયોગમાં લીધેલાં પાનાં પાછા હાથમાં લેવાં નહીં પણ નીચે રાખી મુકવાં. આ નિયમમાં એકજ અપવાદ એવો છે કે હુકમનો ખીજે સત્તો આવ્યા પછી તે દેખાડ્યો કે તરત રમી નાખવો અગર હાથમાં લેવો; પરંતુ તેને નીચે મુકવો નહીં.

૯. અદલા અદલી:—એકાદ જણના હાથમાં હુકમનો સત્તો આવ્યો હોય તો તે નીચે મુકી તેને બદલે નીચે ચતું રાખેલું હુકમનું પાનું તે લઈ શકે છે, અને તેના બદલામાં તેને દશ ગુણ મળે છે; પરંતુ આવી અદલાઅદલી કરવી તે હાથ લીધા પછી તરતજ કરવી જોઈએ; એટલે પાનાંનો સંયોગ દેખાડવાનો જે વેળાએ અધિકાર હોય છે તેજ વખતે કરી શકાય છે, અને બિઝિક વગેરે સંયોગ દેખાડવાના હોય તો તેમાં બદલી લીધેલા પાનાનો ઉપયોગ કરવાનો ન હોય તો તેજ વખતે તે દેખાડવાની હરકત નથી.

\* કેટલીક જગ્યાએ એવી પણ રીત ચાલે છે કે એક વખતે પાનાંનો એકજ સંયોગ દેખાડવો જોઈએ.

ખીજે પ્રચાર એવો છે કે આ રીત જે ચોવીસમો હાથ લેવામાં આવે છે તેનેજ ફક્ત લાગુ પડે, ખીજ હાથમાં અને ખીજે વખત લાગુ પડે નહીં.

† કેટલીક જગ્યાએ આ પ્રમાણે બદલી લીધેલા પાનાનો ઉપયોગ કરવા દે છે.

છેલા આઠ હાથ શિવાય હુકમનો સત્તા ગમે ત્યારે નાખવામાં આવે તો તે નાખનારને દશ ગુણ મળે છે. પછી તે હાથ તેનો થાય કે ખીન્નનો.\*

૧૦. છેલ્લા આઠ હાથ:-ત્રીએ મુકેલાં સઘળાં પાનાં પૂરાં થયાં પછી ફરેક રમનારના હાથમાં ફક્ત આઠ આઠ પાનાં રહે છે. આ પછી બિઝિક વગેરે કંઈ પણ દેખાડી શકાય નહીં અને તેટલા હાથ ખીજી સાધારણ રમતની માફકજ રમાય છે; તેમાં તફાવત માત્ર એટલોજ હોય છે કે ‘બિઝિક’ નામના ખેલમાં રાખ કરતાં દરેક બારે ગણાય છે.

છેલા આઠ હાથમાં રમનારાઓએ રંગે રંગ નાખવોજ નોંધ્યે, અને પાસે હોય તો તેજ રંગનું ચઢતું પાતું નાખવું, અથવા તે રંગનું પાતું ન હોય તો હુકમનું પાતું નાખી તે હાથ લેવાનો હમેશા યત્ન કરવોજ નોંધ્યે.† રંગે રંગ ન હોય ત્યારે હુકમ નાખવાથી હાથ ન થતો હોય એટલે હુકમ નકામો જતો હોય તોપણ હોય ત્યાં સુધી હુકમ નાખવોજ નોંધ્યે.

રંગેરંગ ન હોય ને હુકમનું પાતું પણ ને હોય તો પછી મરજી પડે તે પાતું નાખવું.

છેલા આઠ હાથમાં રંગેરંગ નાખ્યો ન હોય ત્યારે, અગર હાથ લઈ શકાય તેવું હોય છતાં લીધો ન હોય ત્યારે, અથવા રંગેરંગ ન હોય ત્યારે હુકમ હોવા છતાં નાખવામાં ન આવે ત્યારે તે સઘળા આઠ હાથ સામાવાળા રમનારને મળે છે.‡

૧૧. છેલ્લો હાથ:-છેલ્લો હાથ એટલે ચોવીસમો હાથ જે લે તેને દશ ગુણ મળે છે.

\* એજ સંબંધી બીજે પણ એવો નિયમ છે કે સત્તા નાખવાના બદલામાં દશ ગુણ મળે તે તે નાખનારનો હાથ થાયતોજ; નહીંતર તે હાથ જેણે લીધો હોય તેને દશ ગુણ મળે છે.

† કેટલેક ઠેકાણે એવો પણ નિયમ છે કે દરેકની કીમત ખીજી રમતો પ્રમાણે આ આઠ હાથમાં ગુલામથી ઉતરતી ગણવી.

‡ એક એવો પણ પ્રચાર છે કે છેલ્લા આઠ હાથમાં રમનારાઓએ રંગે રંગ નાખવો; તે રંગ ન હોય તો હુકમ નાખવોજ નોંધ્યે.

§ એજ બદલ બીજે પ્રચાર એવો છે કે જેની બૂલ થઈ હોય તેને દાવ પૂરા થયા પછી પોતાના એકા તથા દરેકના બદલામાં જે ગુણ મળી શકે તેવા હોય તેના ગુણ વધારવાનો તેનો અધિકાર રહેતો નથી.

૧૨. એકા અને દશશા:-છેલ્લા આઠ હાથ ૨મી રહ્યા પછી દરેક રમનારાએ જીતેલા હાથમાંનાં પાનાંમાં જે એકા અને દશશા હોય તે દરેકના બદલામાં દશ દશ ગુણુ લેવા.

એકા અને દશશા નાખતી વખતે એકો અથવા દશશો જવા દેવો કે મારીને લઈ લેવો એના સંબંધમાં એક વાત લક્ષમાં રાખી મુકવી કે એકાદેક દશશો આપણને ન મળતાં સામાવાળાને મળ્યો તો બંનેના ગુણુનો અંતર ૧૦ દશ ગુણુ ન થતાં વીશ ગુણુનો થાય છે. કારણુ દશ ગુણુ આપણને ન મળતાં ઉલટા તેટલા ખીનના વધે છે.

૧૩. બરોબરી:-ખેલ પૂરો થયા પછી એકા અને દશશાના ગુણુ ગણીને એકંદર ગુણુ બંનેના સરખા થાય તો છેલ્લા દાવના એકા અને દશશાના ગુણુ બાદ કરી બાકીના ગુણુ જે રમનારાના વધારે હોય તે જીત્યો ગણાય. પરંતુ એકા અને દશશાના ગુણુ ઉમેર્યા પેહેલાં પણ બંનેના ગુણુ સરખાજ થયા હોય તો છેલ્લા દાવમાં છેલ્લો હાથ જેણે લીધો હોય તે જીત્યો એમ સમજવું.

ઉદાહરણ:-એવું ધારો કે છેલ્લા દાવમાં મળેલા એકા અને દશશાના ગુણુ ઉમેર્યા પહેલાં ક ના ૯૧૦ અને જ ના ૯૩૦ ગુણુ થયેલા છે; અને એકા તથા દશશાના ગુણુ ૯૦ તથા ૭૦ છે. તો બંનેના ગુણુનો સરવાળો ૧૦૦૦ થયાથી બરોબરી થઈ. એવે પ્રસંગે જ ના પેહેલાં ૨૦ ગુણુ ક કરતાં વધારે હોવાથી જ જીતે છે. પરંતુ બંનેના ૯૨૦ પેહેલાં થયા હોય અને એકા તથા દશશાના દરેકના ગુણુ ૮૦ થાય તો બંને વખતે બરોબરીજ થાય છે, તેટલા માટે તે વખતે ક એ છેલ્લા દાવમાં છેલ્લો હાથ લીધો હોય તો તે જીત્યો ગણાય છે, અને જ એ લીધો હોયતો તે જીત્યો ગણાય છે.

૧૪. નજરે પડેલાં પાનાં:-છેલ્લા આઠ હાથ શિવાય ખીન સઘળા હાથમાં બૂલથી નાંખેલા બધાં પાનાં રમતી વેળાએ ગમે તે વખતે ‘નજરે પડેલાં પાનાં’ તરીકે ગણવાં.

પાનાં દેખાડવા સંબંધી:-નીચે ૧૫ મીથી ૨૩ મી કલમ સુધીમાં બતાવ્યા મુજબ ભોંયપર કે ટેબલપર પાનાં દેખાડવામાં આવે તો તેના બદલામાં ગુણુ મળે છે:-



૧૫. 'બિઝિક' :-જો હુકમ કાળી બદામ અથવા ચોકડીનો હોય તો કુલેવરની રાણી અને લાલ બદામનો ગુલામ મળીને બિઝિક થાય છે; અને કુલેવર અથવા લાલ બદામનો હુકમ હોય તો કાળી બદામની રાણી અને ચોકડીનો ગુલામ મળીને બિઝિક થાય છે.\*

૧૬. 'બેવડી (ડબલ) બિઝિક' :-બિઝિક થવાને માટે જે બે પાનાંની જરૂર હોય તેવાં પાનાં બેવડાં થવાથી 'બેવડી બિઝિક' થાય છે. ચારે પાનાં દેખાડીને ભોંયપર ચતાં રાખવાં.

ચારે પાનાં એકદમ દેખાડી નીચે સુકવાની જરૂર નથી; તેમાંનાં એક, બે, કે ત્રણ પહેલાંથી ચતાં પડેલાં હશે તો હરકત નથી; એકજ પાનું હાથમાંથી કાઢી ચતું નાખ્યું હોય તોપણ ચાલે.

આ સંબંધી એક વાત ધ્યાનમાં રાખવા જેવી એ છે કે જો બેવડી બિઝિકનાં ચારે પાનાં એકદમ દેખાડ્યાં તો ફક્ત ૫૦૦ ગુણુ મળે છે; પરંતુ પહેલાં એકવડી (સીંગલ) બિઝિક દેખાડી, પછી બીજો હાથ લઈ જો બેવડી બિઝિક દેખાડવામાં આવે તો પહેલીના ૪૦, ને બીજીના ૫૦૦ મળીને ૫૪૦ ગુણુ મળે છે.

૧૭. અખંડક્રમ અથવા ક્રમ :-હુકમનો એકો, દશરો, રાજ, રાણી, અને ગુલામ મળીને અખંડક્રમ અથવા ક્રમ થાય છે.

અખંડક્રમ હાથમાં એકઠો થયેલો હોય તો રાજલગ્ન દેખાડવાને માટે તે રાખી સુકવો એ ઠીક નથી. કારણ એમ કરવાથી ૪૦ ગુણુ મેળવવાને લોભે વખતે ૨૧૦ ગુણુ ખોઈ નાંખવાનો વારો આવે છે. રાજલગ્ન થવાથી ૪૦ ગુણુ મળ્યા પછી અખંડક્રમ એકઠો થયાનો સામાવાળાને સંશય આવવાથી તે એકદમ લાગ લાગટ બે ચાર હુકમ નાખ્યા કરશે અને ક્રમ તોડવાનો યત્ન કરશે; અને તેમ થયાથી બાકીના સધળા હાથ સામાવાળાને મળશે.

---

\* કેટલીક જગ્યાએ કાળીબદામની રાણી અને ચોકડીનો ગુલામ મળીનેજ બિઝિક થઈ ગણે છે. આ કરતાં ઉપર આપેલી પદ્ધતિ વધારે વખાણવા જેવી છે. કારણ હુકમ અને બિઝિકનાં પાનાં એક રંગનાં હોય ત્યારે હુકમની રાણી અથવા ગુલામનું મહત્વ ધણું વધી જાય છે, અને તે કારણથી રમવામાં 'આ પાનું રાખું કે આ પાનું રાખું' એવી જે મનની આનંદ આપનારી સ્થિતિ થાય છે અને જેના ઉપર રમતની ગમતનો સઘળો આધાર રહે છે તે ધણું દરજ્જે કમી થાય છે.

૧૮. રાજલગ્ન:-હુકમનાં રાજ અને રાણી મળવાથી રાજલગ્ન થાય છે.

૧૯. 'સાદા લગ્ન':-હુકમ શિવાય કોઇપણ એક રંગનાં રાજ અને રાણી મળવાથી સાદા લગ્ન થાય છે.

૨૦. 'ચાર એકા':-ગમે તે ચાર એકા એકઠા થવાથી થાય છે.

૨૧. 'ચાર રાજ':-ગમે તે ચાર રાજ એકઠા થવાથી થાય છે.

૨૨. 'ચાર રાણી':-ગમે તે ચાર રાણી એકઠી થવાથી થાય છે.

૨૩. 'ચાર ગુલામ':-ગમે તે ચાર ગુલામ એકઠા થવાથી થાય છે.

દેખાડેલાં પાનાંના બદલામાં ગુણ ગણીને લીધેલા છે, એવું જણાવવાને માટે તે ભોંયપર મુકવાં. પછી તે પાનાં પોતાના હાથમાં રાખેલાં ખીન્ન પાનાંની માફક રમાય છે.

એક વખત રાજલગ્નમાં દેખાડેલા રાજ રાણી પૈકી કોઈ રાજ અથવા રાણીના લગ્ન ફરીથી દેખાડી શકાય નહીં. પરંતુ તે ભોંયપર રાખી મુકેલાં હોયતો 'ચાર રાજ,' 'ચાર રાણી,' અથવા 'અખંડકમ' થઈ શકે એમ હોય ત્યારે તેમાં તે ઉપયોગમાં લઈ શકાય છે.

ક્રમમાં રાજ અને રાણીનો ઉપયોગ કીધો હોય તો પછી રાજલગ્ન ખતાવી શકાય નહીં.

ચાર ગુલામ એકવાર દેખાડેલા હોય તે છતાં ક્રમ થઇ શકતો હોય ત્યારે અથવા 'બિઝિક' થઇ શકતી હોય ત્યારે જરૂરના ગુલામનો ઉપયોગ કરી શકાય છે.

ચાર એકા એકવાર દેખાડ્યા પછી તેમાં હુકમનો એકો હોય તો તે ક્રમ માટે ઉપયોગમાં લઇ શકાય છે.

કુલેવરની અથવા કાળી બદામની રાણીનાં લગ્ન દેખાડ્યાં હોય તો 'બિઝિક' દેખાડવામાં તથા 'ચાર રાણી' દેખાડવામાં ફરીથી તેનો ઉપયોગ કરી શકાય છે; તેમજ બિઝિક દેખાડવા માટે તેનો ઉપયોગ કીધો હોય તો લગ્ન દેખાડવામાં, તથા 'ચાર રાણી' દેખાડવામાં તેનો ઉપયોગ થઇ શકે છે; 'ચાર રાણી' દેખાડવામાં આવેલી રાણી ખીન્ન હાથ લઈને બિઝિકમાં અથવા લગ્ન દેખાડવામાં ખપ આવી શકે.

કાળી બદામની બને રાણી અથવા ચોકડીના બને ગુલામ દેખાડી દેવાં એ ધણું કરીને ઠીક નથી; કારણ કે બિઝિકમાં ઉપયોગી થઈ પડે તેવાં પાનાં દેખાડવાથી બાજનાં પાનાં માલમ પડી જાય છે. ને મજા કમી થાય છે.

## ૨૪. ગુણુ અથવા દોકડા શેના શેના કેટકેટલા લેવાના.

										ગુણુ
બિઝિક-કાળી બદામની રાણી ને ચોકડીનો ગુલામ અથવા										
ફુલેવરની રાણી ને લાલ બદામનો ગુલામ.										૪૦
બેવડી બિઝિક-એકવડી બિઝિકના બેવડાં પાનાં એટલે કાળી બદામની										
બે રાણી અને ચોકડીના બે ગુલામ અથવા										
ફુલેવરની બે રાણી અને લાલ બદામના બે ગુલામ										૫૦૦
અખંડકમ અથવા કમ-હુકમનો એકડો, દરશો, રાજ, રાણી, અને										
ગુલામ.										૨૫૦
ચાર એક્કા.										૧૦૦
ચાર રાજ.										૮૦
ચાર રાણી.										૬૦
ચાર ગુલામ.										૪૦
રાજલગ્ન-હુકમનાં રાજ અને રાણી.										૪૦
સાદા લગ્ન-હુકમ શિવાય ગમે તે એક રંગનાં રાજ અને રાણી.										૨૦
હુકમનો સત્તો કાપ્યા બદલ.										૧૦
હુકમનો સત્તો નાખવા બદલ છેલ્લા આઠ હાથ શિવાયખીજ હાથમાં..										૧૦
હુકમનો સત્તો અને કાપેલા ચત્તા હુકમની બદલાબદલી કર્યા બદલ...										૧૦
છેલ્લો હાથ લીધા બદલ.										૧૦
એકંદર જીતેલાં પાનાંમાં આવેલા દરેક એક્કા તથા દરશા બદલ										
દરેક દાવની આખરે *										૧૦

\* એવી પણ એક રીત છે કે ગમે તે એક રમનારાના ગુણુ દાવ માટે ટૂરવેલા એકંદર ગુણુના અર્ધો અર્ધ કરતાં વધારે થાય કે પછી હાથ કરી જીતેલાં પાનાંમાં આવેલા એકકા અને દરશાના ગુણુ કોઇએ પણ લેવા નહીં, સંયોગ વગેરે દેખાડવાથી જેટલા મળે તેટલાજ લેવા.

## ૨૫. ૬'૬.

વારો ન છતાં પાતું લીધા બદલ.....	ગુણ. ૧૦
પાતું લીધા વગર પાતું નાખ્યા બદલ.....	૧૦
વારો ન છતાં પાતું નાખ્યા બદલ.....	૧૦
વત્રારે પાનાં લીધા બદલ.....	૧૦૦
છેલ્લા આઠ હાથમાં રંગે રંગ ન આપવાથી અથવા હાથ થતો હોય છતાં તે ન લેવાથી* અથવા રંગ ન હોવાથી હુકમ હોવા છતાં ન નાખવાથી	સઘળા આઠે હાથ.

## ૨૬. ગુણ ગણવાના સાધનો.

આ ગુણ ગણવાની એ ત્રણ રીત છે. કેટલેક ઠેકાણે છુટા કાગળ ઉપર ૧૦, ૨૦, ૩૦ એમ સો સુધી ને ૧૦૦ થી ૨૦૦, ૩૦૦ એમ હજાર સુધી આંકડા લખી રાખે છે અને કાંકરી કે એધું બીજા કંઈ લઈને ગુણ મળતા જાય તેમ તેમ તે કાંકરી તેના ઉપર સરકાવતા જાય છે.

બીજી એક રીતી એવી છે કે ઘડીઆળના ચંદા ઉપર હોય છે તેવા બે વર્તુલ આકાર એક જગા કાગળપર કાઢે છે ને તેમાં ઘડીઆળના જવાબ બે જુદા જુદા વર્તુલમાં બે કાંટા હોય છે. એક કાંટો ૧૦ થી ૧૦૦ સુધી ફરે છે, ને બીજો ૧૦૦ થી હજાર સુધી ફરે છે.

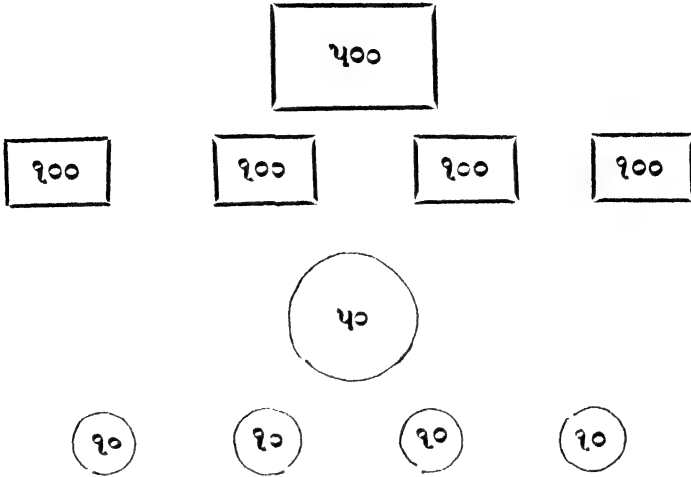
આ બંને રીત કંઈ બહુ સારી નથી, કારણ કાંટા ફેરવવામાં અથવા કાંકરી ખસેડવામાં ચુક થાય તો નુકસાન થવાનો સંભવ રહે છે અને કાંટા અથવા કાંકરી સહેજ આધી પાછી થઈ જવાનો સંભવ છે.

આના કરતાં ગુણ ગણવાની બીજી સારી રીત નીચે પ્રમાણે છે.

કેટલીક નાની નાની મુદ્રા (ધાતુ કે લાકડાના કકડા) રાખવામાં આવે છે, ને તે ઉપર આંકડા માંડેલા હોય છે.

દશનો આંકડો માંડેલો એવી ચાર મુદ્રા હોય છે, એક મુદ્રા પચાસના આંકડાવાળી, ચાર ૧૦૦ ના આંકડાવાળી અને એક ૫૦૦ના આંકડાવાળી એવી દશ મુદ્રા નીચે બતાવ્યા પ્રમાણે રાખવામાં આવે છે.

\* દશમા નિયમની અંદર આપેલી ૬ નિશાનવાળી ટીપમાંનો પ્રચાર રાખવામાં આવે તો સઘળા હાથમાંના એકા અને દશનાના ગુણ હમેશી શકાય નહીં.



આવી મુદ્રા રાખવામાં આવે તો ભૂલ થવાનો સંભવ ઘણો ઓછો રહે છે. રમનારાએ આવી મુદ્રા પોતાની પાસે રાખવી, અને જેમ જેમ ગુણ મળતા જાય તેમ તેમ એક ઉપર એક મુકતા જવી. ચાળીસ ગુણ થતાં સુધી પહેલી ચાર લઈ ૫૦ થાય કે પચાસની એક મુદ્રા મુકવી. પછી ફરીથી દશચાળી પહેલી ચાર મુદ્રાના ચાળીસ મળી નેવું સુધી ગુણ થયા પછી સો મળતાં ૧૦૦ની એક મુદ્રા મુકવી. આ પ્રમાણે એક હજાર સુધી ગુણ ગણી શકાય છે.

## ૨૭. સામાન્ય નિયમ.

૧. ક્રમ અથવા બિઝિક થવાનો સંભવ હોય તો તે માટે જરૂરનાં પાનાં નાખી દેવાં નહીં. હુકમનું કાપેલું પાનું ક્રમને માટે ઉપયોગી થાય એવું હોય તો સત્તા હાથમાં આવે ત્યારે તે ઉતરી ન જતાં અથવા નાખી ન દેતાં અદલાબદલી કરવાનો નેગ આવે ત્યાં સુધી રાખી મુકવો.

૨. આપણાથી બિઝિક અથવા ક્રમ થઈ શકશે કે નહીં તે જાણવાને સારૂ સામાવાળાએ જે પાનાં દેખાડ્યાં હોય તે લક્ષ્યપૂર્વક જોઈ રાખવાં.

૩. સામાવાળાથી ક્રમ અથવા બિઝિક થઈ શકશે નહીં એવું આપણને લાગે તો તે વાત તેને જાણવા દેવી નહીં.

૪. રાજા રાખી મુકવા કે એકા રાખી મુકવા એ નક્કી કરવાની પંચાતી આવી પડે તો રાજા રાખી મુકવા વધારે ઠીક છે.

૫. દરશા નકામા ન જવા દેવાની વાત ધ્યાનમાં રાખવી.

૬ રાજલગ્ન અને ક્રમ બંને દેખાડવાનો જોગ હોય તો રાજ-લગ્ન પેહેલા દેખાડવાં.

૭. છેલ્લા આઠ હાથ રમવામાં ઘણી કાળજી રાખવી. સામાવાળાનાં ક્યાં પાનાં ભોંયપર ખુલ્લાં હતાં તે બરાબર લક્ષમાં રાખી તે પ્રમાણે પાનાં નાખવાં.

૮. સંધી મળતી જય તેમ તેમ આપણા હાથમાં એકા તથા દરશા બને તેટલા ખેંચી લાવવા. એક બે હલકા હુકમ હાથમાં હમેશાં રાખી મુકવા, કારણુ ખીજા રંગના એકા અને દરશા મારી લેવાનું અને સંયોગ દેખાડવા હાથ કરવાનું ઠીક પડે છે.

૯. ચોવીસમો હાથ લેવો ધણો અગત્યનો છે; કારણુ તે લીધો હોય તો સામાવાળાને કોઈ પાનાં દેખાડવા હોય છે તો તે દેખાડી શકશે નહીં.

૧૦. નીચે મુકેલાં પાનાંમાંથી એકેક પાનું લીધા પછી તે તેમનું તેમ બેદરકારીથી જોયા શિવાય હાથમાં ગમે ત્યાં મુકી દેવું નહીં. દરવખત એવું પાનું લીધા પછી નીચે જણાવ્યા પ્રમાણે તે ગોઠવવું. જો તે આવેલું પાનું, હુકમનું હોય તો હાથમાં ડાબી બાજુએ હુકમનાં ખીજાં પાનાંમાં તેને મુકવું. જો હુકમ શિવાય ખીજા કોઈપણ રંગનો સત્તો, અઢો અથવા નવો હોય તો તે પાનું હલકું ગણીને હાથમાં જમણી બાજુ તરફ મુકવું. ખીજા રંગનો દરશો હોય તો સત્તો, અઢો, નવો અને ખીજાં પાનાંમાં તે પાનું મુકવું. ત્યાર બાદ તે પાનું દેખાડવામાં ઉપયોગી થશે કે કેમ તેનો વિચાર કરવો; હુકમ હશે તો રાજલગ્ન અથવા અખંડક્રમ માટે ઉપયોગી થશે કે નહીં તે જોવું; ખીજા રંગનું હોય તો બિઝિક માટે ઉપયોગી થશે કે નહીં તે તપાસવું, અગર ખીજા સાદા લગ્ન માટે કામ લાગશે કે કેમ તે જોવું. હાથમાં પાનાં રાખવાનો ક્રમ નીચે આપેલો છે તે પસંદ કરવા જેવો ગણાશે એવું ધારવામાં આવે છે—ક્રમનો આરંભ ડાબી બાજુએથી રાખેલો છે.

૧	બિઝિકતુ' પાનું ... .. (હોયતો)
૨	હલકા હુકમ, ૭, ૮, અથવા ૯ ... .. ,,
૩	હુકમનો દર્શો ... .. ,,
૪	,, એકો ... .. ,,
૫	,, રાખ ... .. ,,
૬	,, ની રાણી ... .. ,,
૭	,, નો ગુલામ ... .. ,,
૮	ખીન્ન રંગનો રાખ ... .. ,,
૯	,, ની રાણી ... .. ,,
૧૦	,, નો એકો ... .. ,,
૧૧	,, ગુલામ ... .. ,,
૧૨	,, દર્શો ... .. ,,
૧૩	ખીન્ન હલકાં પાનાં ૭, ૮, અને ૯ ... .. ,,

દેખાડવાના ન હોય એવાં \* રાખ, રાણી વગેરે ... .. ,,  
 એકો દેખાડી શકાશે નહીં' એવું લાગે ત્યારે તેને ૧૨ મા  
 નંબર આગળ મુકવો.

૧૧. આ ખેતમાં નસીબ ઉપર આધાર રાખવો એ કેવળ મૂર્ખા-  
 ધતું કામ છે. હાથમાં સારાં પાનાં આવ્યાં હોય છતાંએ દાવ થઈ  
 શકે નહીં.

૧૨. ખીન્નના ગુણ દુખાડવામાં મહેનત કરવાને બદલે પોતાના વ-  
 ધારવા તરફ લક્ષ રાખવું બહેતર છે.

૧૩. સાધારણ અનુમાન પ્રમાણે ખીન્ન પાસે જ્યારે રાખ પુષ્કળ  
 હોય છે ત્યારે આપણી પાસે રાણી વધારે હોવાનો સંભવ છે. જ્યારે  
 તેણે ત્રણ લગ્ન દેખાડ્યાં હોય ત્યારે આપણાથી ચાર એકા દેખા-  
 ડી શકાશે.

---

\* સામાવાળામાં એટલાં પાનાં આવેલાં હોય કે આપણામાં આવેલાં  
 ખાકીનાં પાનાંનો સંયોગ દેખાડવાનો સંભવ ન રહે તે વખતનાં પાનાં.

## ૨૮. ત્રણ અથવા ચાર જણ વચ્ચે રમવાની સાદી બિઝિક.

ઉપર આપેલા નિયમ ત્રણ ચાર અથવા વધારે રમનારા હોય ત્યારે પણ લાગુ પડે છે. ફેર એટલો છે કે જેટલા રમનારા વધે તેટલી પાનાંની જોડવધારવી જોઈએ \* ત્રણ રમનારા હોય ત્યારે હુકમનાં પાનાં ૨૪, ચાર હોય ત્યારે ૩૨, એ પ્રમાણે હોય છે. પાનાં વેહેચનારાની ડાબી બાજુ તરફના રમનારાએ પાનું પેહેલું ઉતરવું ને શરૂઆત કરવી. તેવડી બિઝિક દેખાડવામાં આવે તો પંદરસે ગુણ મળે છે.

ચાર જણ રમનારા હોય છે ત્યારે બંને જણ બિલ્લુ થઈને રમે અથવા ચારે છુટા રમે.

### બિલ્લુ.

૨૯. ચાર જણ રમનારા હોય છે ત્યારે બંને જણ બિલ્લુ થાય છે. બિલ્લુ હોય તેમણે એકબીજાની સામે બેસવું અને બંનેએ કરેલા હાથ એકે એકઠા કરવા ને બીજાએ ગુણુનો હીસાબ રાખવો, અથવા દરેકે પોતપોતાનો હીસાબ જુદો રાખવો.

એક જણએ હાથ લીધો હોય તો તરતજ બિઝિક વગેરે પાનાં. દેખાડવાનો બિલ્લુને અધિકાર છે અને એક જણએ હાથ લીધો કે તરત નીચેની ચોડમાંથી પાનું લીધા પહેલાં તેણે પોતાના બિલ્લુને બિઝિક વગેરે હોય તે દેખાડવાની સૂચના કરવી.

બિઝિક વગેરે દેખાડવાનું હોય તે બે જણની રમત મુજબ પ્રત્યેક રમનારાએ પોતપોતાનાં પાનાંમાંથી જુદાં જુદાં દેખાડવાં જોઈએ.

\* ત્રણ જણ રમનારા હોય છે ત્યારે કેટલીક જગ્યાએ પાનાંની બે જોડ રાખે છે. ત્રણને પાનાં સરખાં આવે તેટલા માટે અઢો માત્ર કાઢી નાખવો પડે છે.

† “ કેટલીક જગ્યાએ એવો પણ પ્રચાર ચાલે છે કે, બિલ્લુએ દેખાડેલાં પાનાં જે ચત્તાં પડેલાં હોય છે તેમાંના ગમે તે પાનાંનો ઉપયોગ રમનારાએ નવો સંયોગ દેખાડવાને માટે કરવો. તેણે પોતાના હાથમાંનાં પાનાંમાંથી એક પાનું ફક્ત ચત્તું નાખવું જોઈએ અને એક બિલ્લુએ



૩૦. ચાર જણ રમનારા છુટા હોય છે ત્યારે ઉપર મુજબ બિલ્લુ બિલ્લુથી રમે છે તેને બદલે ચારે જણા છુટા છુટા રમે ને દરેક પોતપોતાના હાથ કરી સંયોગ વગેરેના ગુણ મેળવે તેમાં ઘણીજ ખુબી રહેલી છે ને રમવામાં ઘણી ગમ્મત પડે છે.

### ૩૧. સાદી બિજિકના સંબંધમાં વિશેષ સૂચના.

બે ત્રણ કે ચાર જણની રમતમાં કેટલીક વખત એવો ઠરાવ કરવામાં આવે છે કે હઝર, દોઢ હઝર, કે બે હઝર જે બેલમાં ગુણની હદ ઠેરવેલી હોય છે તેટલા બરોબર ગુણ થાય ત્યારેજ તેટલા ગુણ મેળવનારો જીત્યો ગણાય, એછા વત્તી હોય તે કામનું નહીં. ઉદાહરણ:- ગુણ વધારેમાં વધારે ૨૦૦૦ કરવાનું ધારેલું સમજો. કના ૧૫૦૦ થયા છે ને ખના ૧૯૯૦ થયા છે, ત્યારે ખ ને બરોબર ૨૦૦૦ કરવાને સાડ દશજ કરવાની જરૂર છે તેટલા માટે તેને સત્તો દેખાડવાનો અથવા છેલ્લો ૨૪ મો હાથ લેવાનો નેગ આવે ત્યાં સુધી રાહ બેવી પડે છે; જો તે દરમ્યાન ક ને બેવડી બિજિક ખતાવવાનો નેગ આવી મળે તો એકદમ ૧૫૦૦ ના ૨૦૦૦ થઇ જવાથી ક બાજી જીતે છે. તેટલા માટે વધારે ગુણ દેખાડ્યા તેથી જીતાશેજ એવી હમેશાં ખાતરી રહેતી નથી અને તેથી કરીને રમનારામાં ઘણી હોંસાતોંસી ઉત્પન્ન થાય છે. આ રીત ઘણી ગમત આપનારી છે; તે પ્રમાણે રમી જોવું એટલે એની ખુબી સમજારો.

જે પ્રકારનો સંયોગ કીધો હશે તેજ પ્રકારનો સંયોગ કરવાના કામમાં તેનાં પાનાંનો ઉપયોગ બીજ બિલ્લુથી કરી શકાય નહીં.”

ઉદાહરણ-ધારો કે આપણા બિલ્લુએ ચાર રાજ દેખાડ્યા છે, પરંતુ તેના લગ્ન થયલા નથી. ત્યારે આપણી પાસે તે રાજની રાણી પૈકી કોઈ પણ હોય તે દેખાડીએ તો બિલ્લુની પાસેના રાજ સાથે તેના લગ્ન દેખાડવાથી ગુણ મળે છે; અથવા એમ ધારો કે આપણા બિલ્લુએ રાજલગ્ન કીધાં છે; ચાર એકકામાં હુકમનો એકકો પણ ચત્તો નાખેલો છે અને ચાર ગુલામ દેખાડ્યા છે તેમાં હુકમનો ગુલામ પણ આવેલો છે; પરંતુ તે પાનાંને કમ કરવાના ઉપયોગમાં લીધાં નથી; એવું હોય ત્યારે આપણાં પાનાંમાં હુકમનો દર્શો આવેલો હોય તો તે ચત્તો નાખી આપણે અખંડકમ કરી શકીએ. આજ પ્રમાણે એકવડી બિજિક અને બિજિક માટે જરૂરની રાણીમાંથી બીજી રાણી પણ બિલ્લુએ ચત્તી નાખેલી હોય ત્યારે બેવડી બિજિક માટે જરૂરનો જે બીજો ગુલામ તે આપણે દેખાડીએ તો બેવડી બિજિક બદલ આપણને ગુણ મળે છે, આ પ્રમાણે રમવામાં ઘણી ગમ્મત પડે છે.

## ૩૨. પોલીશ બિઝિઝ.

બિઝિઝની રમતનું જે વર્ણન ઉપર આપ્યું તે સાદી અથવા સામાન્ય રમતનું આપ્યું. બિઝિઝનો ગમ્મત આપનારો એક બીજો પ્રકાર છે તે તે પોલીશ બિઝિઝના નામથી ઓળખાય છે. એ પણ બે, ત્રણ, કે ચાર જણથી રમી શકાય છે. ચાર જણ રમનારા હોય ત્યારે બધા છુટા હોય તેમાં ઘણી ગમ્મત પડે છે. ઉપર વર્ણવેલી બિઝિઝની માફકજ આમાં પણ સંયોગ વગેરેના ગુણ લેવાય છે, અને સાદી બિઝિઝના નિયમોથી આ રમતના નિયમો નીચે જતાવેલી બાબતોમાં જુદા પડે છે:-

૧. સાદી બિઝિઝની માફક આમાં જીતેલા હાથનાં પાનાં બોયપર કે ટેબલપર એકઠા કરવામાં આવતાં નથી. સત્તા, અઢા, નવા અને દશશા (હુકમના દશશા શિવાય) બીધા બીચા મુકવામાં આવે છે. બાકીનાં પાનાં હાથ લેનાર પોતાની સામે ચત્તાં રાખી બધા રંગના એક્કા, રાન્ન, રાણી, ગુલામ અને હુકમના દશશા એમ અતુકમે હારબધ ગોઠવે છે. આ ચત્તાં પાનાં કહેવાય છે; તે રમવામાં બીજીવાર ખપ આવે નહીં, પણ સંયોગ દેખાડવામાં ખપ લાગે છે; સંયોગમાં કદાપિ દેખાડી શકાય નહીં, તેમ છતાં પણ દાવ પૂરો થતાં સુધી તેને ચત્તાં રાખી મુકવામાં આવે છે.

૨. થયલા હાથમાં જ્યારે એક અથવા વધારે પાનાં એવાં હોય કે ચત્તાં રાખેલાં પાનાંની સાથે મુકતાં કંઈ સંયોગ થતો હોય તે તેના ગુણ મળી શકે તેમ હોય તો રમનારાએ હાથ લીધા બાદ અને નવું પાતું નાખ્યા પેહેલાં સંયોગ જતાવી દેવો જોઈએ. જે સંયોગ દેખાડવામાં આવે તેમાં છેલ્લા લીધેલા હાથમાંનું એક પણ પાતું આવવુંજ જોઈએ.

૩. હુકમના સત્તાથી જ્યારે હાથ થાય ત્યારે તે સત્તો મુકીને પે-હેતું કાઢેલું હુકમનું પાતું લઈ શકાય છે. ત્યાર પછી આ સત્તાથી હાથ થાય તો તે દેખાડી તેના ગુણ લઈ શકાય છે. જો હુકમનો સત્તો પેહેલો નાખવામાં આવ્યો હોય અને તેથી ભારે હુકમ બીજાએ નાખ્યો હોય તો તે ભારે હુકમ નાખનારનો હાથ થાય છે તેથી તેજ સત્તો બદલી

શકે છે અથવા તેના ગુણુ લઈ શકે છે. પેહેલું કાઢેલું હુકમનું પાનું એવું હોય કે દેખાડવામાં ઉપયોગી થાય તો અદલાબદલી કર્યો પછી ચત્તાં પાનાંમાં તે મુકી શકાય છે ને સંયોગ થાય તેના ગુણુ લેવામાં આવે છે.

૪. સંયુક્ત દેખાડ કરવાની છુટ છે, એટલે જીતેલાં પાનાંમાંથી જેટલા જુદા જુદા સંયોગ થતા હોય તેટલા દેખાડવાને દરેક જુદા જુદા હાથ કરવાની જરૂર ન રાખતાં એક હાથ થયા પછી એકનાં એકજ પાનાં જુદા જુદા સંયોગ માટે ઉપયોગમાં લઈ શકાય છે. ઉદાહરણ:- ક્રનો એક હાથ થાય છે તેમાં હુકમનો રાખ અને રાણી આવે છે. પોતાનાં ચત્તાં પાનાંમાં આ પાનાં તે મુકે છે અને રાજલગ્નના ૪૦ ગુણુ લે છે. તેના ચત્તાં પાનાંમાં જો આ પહેલાનાં ત્રણ રાખ એકઠા થયલા હોય તો તે ચાર રાખના ૮૦ પણુ લે; વળી પહેલાની તેની પાસે ત્રણ રાણી હોત તો તે ૬૦ પણુ લે; આ ઉપરાંત તેની પાસેનાં ચત્તાં પાનાંમાં હુકમનો એકો, દશશો અને ગુલામ હોય, તો બીજા સંયોગોની સાથે તે ક્રમ પણુ દેખાડી શકે અને ૨૫૦ ગુણુ લે; એટલે આ પ્રમાણે તે એકંદર ૪૩૦ ગુણુ મેળવી શકે છે.

સામાન્ય નિયમ એવો છે કે એક પાનાથી જે જીતતો સંયોગ દેખાડેલો હોય તેજ જીતતો સંયોગ તેજ પાનાથી ફરીથી દેખાડી શકાય નહીં. જેમકે એક રાણીના એકવાર લગ્ન થયા હોય, તો તેના ફરીથી લગ્ન થઈ શકે નહીં; ચાર રાખ એકવાર દેખાડયા હોય ને પછી એક પાંચમો આવે તો ફરીથી ચાર રાખનો સંયોગ દેખાડાય નહીં.

૫. સાદી અને પોલીશ બિઝિકમાં મુખ્ય તફાવત એ છે કે પોલીશ બિઝિકમાં હાથમાં રાખેલાં પાનાંની મદદથી સંયોગ દેખાડી શકાય નહીં: જેમકે ક ની પાસેના ચત્તાં પાનાંમાં ત્રણ રાણી હોય, ને તેના હાથમાંનાં પાનાંમાં એક રાણી હોય તો તે બધી એકઠી ગણી ચાર રાણીનો સંયોગ કરી તે શકે નહીં. રાણી મળે તેવો હાથ તેણે લેવો જોઈએ અને ચાર પછી ચાર રાણી દેખાડી શકે.

૬. છેલ્લા આઠ હાથ પેહેલાં એટલે પેહેલા ૨૪ હાથમાં રંગે રંગ નાખવાની જરૂર નથી, તેમ હાથ લેવાની પણ જરૂર નથી; પણ છેલ્લા

આઠ હાથમાં રંગે રંગ હોય તો નાખવોજ જોઈએ, અને થતો હોય તો હાથ લેવોજ જોઈએ. પહેલા જે રંગનું પાનું પડ્યું હોય તે રંગનું પાનું ખીજા પાસે ન હોય તો હુકમ નાખીને તેનાથી બનતું હોય તો તેણે હાથ લેવો. જે કરતાં વધારે રમનાર હોય ત્યારે જેની પાસે રંગે રંગ ન હોય તે હુકમ નાખવાથી હાથ થાય તેવું પણ ન હોય, તોપણ હુકમ હોય ત્યાં સુધી તેણે હુકમ નાખવોજ જોઈએ. ખીજા બધી બાબતોમાં છેલ્લા આઠ હાથ પેહેલા ચોવીસની માફકજ રમાય છે, ખીજા હાથ વખતે જેમ સંયોગ દેખાડવામાં આવે છે તેમ આ છેલ્લા આઠ હાથમાં પણ દેખાડી શકાય છે; આ વખતે બોંયપર બાકી પાનાં રહેલાં ન હોવાથી અલબત્તાં રમનારાને પાનાં ખેંચવાના હોતાં નથી.

૭. સાદી બિઝિક કરતાં પોલીશ બિઝિકમાં સરેરાશ ધણુ ગુણુ એકી વખતે મળી શકે છે તેથી આમાં ૨૦૦૦ ગુણુ સુધીનો દાવ ધણું ખર્ચ રાખવામાં આવે છે.





## પારિભાષિક શબ્દોનો ગુજરાતી અંગ્રેજી કોષ.



પાનાં:-Cards.

પાનાંતી રમત:-A game of cards.

પાનાંતી ચોડ અથવા થોકડી:-A pack of cards.

ચોકડીનાં પાનાં:-Diamond.

હાલ બદામનાં પાનાં:-Heart.

કાળી બદામનાં પાનાં:-Spade.

પ્રભેવરનાં પાનાં:-Club.

એક્કો:-Ace.

રાજ:-King.

રાણી:-Queen.

ગુલામ:-Knavc.

ટ્રમ્પ:-Trump.

ટ્રમ્પનો દશો:-Ten of trump.

પાનું નાખવું (પેહેલવેહેલું):-To lead.

પાનાં ચીપવાં:-To shuffle the cards.

પાનાં કાપવાં:-To cut.

પાનાં વેહેચવાં:-To deal the cards.

દાય:-Trick.

દાય જીતનાર અથવા લેનાર:-Winner of the trick.

રંગ:-Suit.

રંગે રંગ નાખવો:-To follow suit.

સાદી બિઝિક:-Ordinary Besique.

પોલીશ બિઝિક:-Polish Besique.

દાવ:-Hand.

ચોડમાંથી પાનું લેવું:-To draw a card.

સંયોગ:-Combination.

પાનાં દેખાડવાં:-To declare.

સંયોગ અથવા પાનાં દેખાડવાં તે:-Declaration.

સંયુક્ત દેખાડ:-Compound Declaration.

ગુણ અથવા દોકડા:-Marks.

ગુણ મેળવવા:-To score marks.

એકંદર ગુણ કરવાના હોય તે:-Score.

મુદ્રા:-Counter.

એકવડી બિઝિક:-Single Besique.

બેવડી બિઝિક:-Double Besique.

અખંડ ક્રમ અથવા ક્રમ:-Sequence.

રાજલગ્ન:-Royal marriage.

ચત્તાં પાનાં:-Open Cards.



